



Départemental HAND BG / BF 2020/2021

Mercredi 7 Octobre

LAVAL Lycée Avesnières rue avesnières



Horaire

Arriver en tenue
Pas de vestiaires
Port du masque obligatoire en dehors de la pratique

- Arrivée des élèves 12h30/12h45
- Début des rencontres 13h
- Fin des rencontres 16h45
- Nettoyage protocole sanitaire
- Départ 17h

CORONAVIRUS
Les gestes
pour me protéger
et protéger les autres



Composition des équipes : **Respect des catégories d'âge : Benjamins 2008 - 2009 (2 surclassés simples)**



Effectif des équipes

- De 6 à 9 joueurs par équipe
- 6 joueurs sur le terrain



Formule

- La formule - en tournoi ou par poule - reste à l'initiative de l'organisateur
- Elle est fonction des équipes engagées et des installations dont dispose l'établissement
- De cette formule dépendra la durée des rencontres ET des engagements dans les différentes filières
- Deux équipes par établissement par catégorie sont acceptées : si plus à voir avec l'organisateur (en fonction des inscriptions et installations)



Engagements à faire au plus tard le jeudi 1^{er} octobre 21h

- Saisir les licences de ces élèves sur ugselnet
- Inscrire sur Usport les joueurs composant l'équipe

Ces inscriptions permettent

- Une meilleure gestion par l'organisateur du tournoi des rencontres (formule - arbitrage - durée des matches).
- De solliciter les établissements pour augmenter ou diminuer le nombre d'équipes



Consignes :

- Chaque professeur vient avec sifflets et chronos
- Restez très vigilants sur :
 - **Le protocole sanitaire en vigueur dans l'établissement recevant**
 - La ponctualité
 - **La propreté et le respect des installations, le matériel**
 - Le fair-play des joueurs
 - Chaque organisateur peut prévoir un jeu de chasubles en cas de maillot de même couleur
 - Les organisateurs gèrent le tournoi et ne peuvent arbitrer en même temps
 - Faire débiter un match si l'équipe est absente (se promène !) afin de bien respecter le timing horaire



Récompenses : Tee-Shirts à la 1^{ère} équipe, plus en fonction des engagements